昭和63年8月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第8号通巻22号
NG
それぞれの人にそれぞれの時を…
月刊エヌジー
情熱増幅号
namco COMMUNITY MAGAZINE
〔巻頭特集〕
WHAT'S NAMCO?
青春―自由(フリーウェイ)な路を燃えつきろ!!
知力派?体力派?君のゲーマー度チェック
ゲームはボクらの生活空間だ!!
namcot ●ファイナルラップ
●三国志―中原の覇者―
●ドラゴンスピリット他
arcade ●メルヘンメイズ
まぶしいぜ! この野郎。
Ki DE DRUAGA
8 AUGUST

contents

No.22

1988 8 AUGUST

MONTHLY WORDS

まぶしいぜ！この野郎

〈表紙の言葉〉

まぶしいぜ！　この野郎――まぶしいという事は、光が強すぎて、とても眼などを開けていられない状態だ。何か作業をするにあたっては不都合だと思う。ところが逆にこの言葉はなぜか快感を覚える。確かに夏の暑い日、外を歩いていると汗がダラダラ流れるが、直射日光を受けると不思議な快感がある。苦しいけれど、気持ちがいいのだ。

人間にも、これと同じまぶしい季節がある。今月のWHATS' NAMCO?　でもとりあげている青春だ。確かに本人達なりにかなり厳しい。そして、最も豊かな時期だと思う。何がではなく、あらゆる豊かさがあるのだ。君はこの豊かさの中でどんな夢を見ているのだろう。少なくとも、いい大学へ行って、いい会社に入いってなどという事は言わないでほしい。現実的に見て、まずどう考えても、挫折するだろうなって位の夢を持っててもいいんじゃないだろうか。あまり人がやりそうもなかったり、簡単にできそうもない事だからこそ何十年の人生を賭けてみる価値もあると思うのだ。大丈夫、まだ若いんだから、しくじってもやり直しはできる。宇宙飛行士、ミュージシャン、マンガ家。いいじゃないか。こういう仕事につこうとするための努力っていったら、それは大変な労力と時間がいると思う。だからこそ、たとえ失敗してもそこで得られる物は大きいんじゃないだろうか。平均点ばっかり狙った青春時代なんて終るのも早いし、つまらない。青春を有意義に自信をもって生きてるやつが、まぶしいんだ。

さて、僕達のナムコも今、まぶしさを増そうと試行錯誤している。ナムコは、ずっと青春時代をすごしたいと考えているからこの作業は終らない。必ずもっといい物があると思うし、それを作りたいからみんなの意見が欲しい。一緒に試行錯誤しよう。ナムコが考えるナムコ像があって、みんなの考えるナムコ像がある。この2つのナムコ像がうまくシンクロするようNGもがんばりたい。それをみんなも、望んでくれていると思うのだ。みんなの意見をなるべく生かして楽しい物を作って喜んでもらいたいと思う。そして、もしナムコと読者の2つのイメージが寸分狂わず重なったら、この言葉をかけてほしい。

「まぶしいぜ！　この野郎」

（NG編集室）

NG入手方法

NG発行日は毎月25日。（これからは守ります）全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒146 東京都大田区多摩川2－8－5（株）ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 蝦名規功　Editorial Director 北原香里　Editor 杉本郁子・星野憲由　Layout 高島千恵・望月晴代　Photographer 水野佳昭　Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡匠　Illustration 石倉淳一　Assistant Editor 森 芳子

WHAT'S NAMCO?

ハート・ブレイク緊急報告

自由な路を燃えつきろ!!

NGのスタッフのほとんどは、三十路にさしかからんとしています。それは、本当にあっという間にここまで来てしまったという感じです。俗に、我々の世代を指して〝乗り遅れ世代〟と呼ぶ声もあるようです。学生運動、ビートルズといった社会的現象に乗り遅れた、という意味らしいのですが、そのことに対して悔しさも、こだわりも持っていません。
なぜなら、人の引いてくれたレールの上を走るよりも、自らの手で引いたレールの方が、何十倍も素晴らしいことを知っているからです。
WHAT'S NAMCO？ 今回は『青春』について考えてみました。たった一度の掛替えのない時だからこそ、大切にしてほしい。そんな思いを込めて、キミ達に贈ります。

WHAT'S NAMCO?

から、フリーウェイを選ん
感はいつの時代も同じもの

自分とのかっとうが青春の思い出を創る

青春○○○、○○○青春と、青春がタイトルになった映画や小説、歌などは、ざっと思い出してみても、かなりの数になります。

身近なテーマということが、多くの人に共感を与えているのでしょう。誰でもが、一度は必ず通る路なのですから。

その、創られたストーリーの中に登場する主人公達は、日常非常に良く泣いたり、笑ったり、怒ったりします。さらに、必ずといっていいほど悩みを抱えているのです。人それぞれ顔が違っているように、悩む内容も違ってはいるのですが、それを自分の力で消化することによって、大きく成長して行くといったストーリーは類似しているようです。何より忘れてならないのは、これらの主人公達は、遊び心を持っているということでしょう。

遊び心——考えようによっては、かなり難しいテーマにもなり得ますが、ここでは、自由な発想。束縛されないい心ぐらいの解釈にして置きましょう。自分がＨＡＰＰＹになるために大いに苦悩する若者達です。

現実にも、青春期にいる人達は、よく悩みます。そして、感情をストレートに表に吐き出してきます。それを無鉄砲と評価されてしまう時もありますが、無鉄砲、結構じゃないですか。

若いうちから妙に悟りきった、頭でっかちの人間になるよりも、伸び伸びとした、多少非常識なぐらいの若者の方が、ずっと輝いて見えます。

何度か挫折感を味わうことにより、一回りも二回りも大きくなっていってください。

では、大人になるってどういうことなのでしょうか。

それは、二つの顔を上手に使い分けることでしょう。社会という、どでかい交際を、できうる限り円滑にして、居心地良くするために持つ二つの顔のことです。

ある意味では、とても大切なことでしょう。しかしまた、ある意味においては、寂しい限りです。

二つの顔を使い分けて出来あがった人間関係の中に、首までどっぷりとつかって、本当に楽しんでいるのでしょうか。

遊びは最も大切な精神のカタルシス

若い時の友達は一生の宝とも言います。それは、損得の掛値なしの友情だからです。本当の自分をさらけ出して芽生えたものだからなのです。一緒に心おきなく遊び合った仲間だからです。

青春という言葉を耳にした時に、まず最初に浮かんでくるのは、友人の顔でしょう。楽しかった思い出も、ホロ苦い思いでも、一人で描かれたものではありません。

時には、顔から火が出るぐらい恥ずかしい思いもしたでしょう。またお腹の皮がよじれるほど、笑い転げた時もあったでしょう。

それらの一つ一つが、遺産となって

青春――今を大切に走りたいだ。後もどり出来ないスリル

思い出の中に残っています。

今、まさにそんな青春期にあたるキミ達です。時間を大切にしてください。それは再び戻ることのない時でもあります。

今を楽しんでいるでしょうか？　今しか出来ない楽しみを見つけたでしょうか？

真剣に打ち込める何かを見つけ、それに突き進めるのは、今しかないのです。

幸いなことに、この本を読んでくださっている皆さんは、遊び心を大切にしてくれています。そして、自由な発想でクリエイトしています。

それは、我々には想像もつかないような、突飛なものでもあります。情報伝達の動具としての働きしか持たなかった、小さなプラスチックの箱に生命を吹き込んだのも、キミ達の世代です。

めまぐるしく変わりうる時代を、一早くキャッチし、消化してしまうのもしかり。

順応性の早さでは、群をぬく強さを兼ねそえています。

遊びの中から多くを学んでください。

そして、今時の子供として、大手を振って歩き出しましょう。

'88年、未来闘争への大いなる野望を持て

ただ一つ言っておきたいことは、大人になりすぎるな。それだけです。

早い時期から二つの顔を使い分けるような、そんな人になってほしくない。

自分自身をコントロールする能力が身に付いてないうちから、心の中にまで化粧をしてしまったのでは、せっかくの時を失ってしまいます。

青春時代の思い出が、屈折したつまらないものと化してしまうでしょう。

自分自身のいわゆる青春時代を振り返った時に、喜怒哀楽の激しさからくる失敗は多々ありました。そのことによって墓穴を掘ったことも…。

しかし、今になって「あの時はああしておけばよかった――」。なんて反省はしたこともないし、ましてや後悔なんて…。喜怒哀楽をストレートに表に出せることは素晴しいことだからです。

本音と対外的の両方の顔をもつことを余儀なくされた今では、もうできない思い出です。

現代の大人達は無表情です。感情をセーブすることに慣れきってしまい常に自我を隠しおおしています。

メイクアップをほどこした自分を、本来の姿と錯覚してしまっているのでしょう。そして口々に、昔は良かったとつぶやきます。その、良かった時代を維持できなかった愚かさから逃避ばかりしているようです。

もうじき、新しい世紀が生まれます。

その時、社会のド真中にいるのはキミ達です。現在のようなアンニュイな時代をすて、遊び心のある社会を創り上げていってください。

そのためにも、成長と引き代えに大切な心を社会に売り渡さないでほしいものです。

１９８０年代も終わりに近付きつつある現在。ナイーブなハートが見直されつつあります。夢や希望といった言葉が輝き始めました。

ゲームDEゲーム

知力派？体力派？君のゲーマー度チェック

ゲーム好きの才人、奇人、みいんな寄っといで。NG独立研究班によるゲーマー分析チェックの大公開だ！　当たるもはっけ、当たらぬもはっけ。君のゲーマー因子に新しい部分を見いだしてくれ!!

君のまわりのこんなゲーマー
例えば例えば…

●作戦を立てさせたら僕だね！●
まぁ、シミュレーションゲームが僕の専門という事になりますかね。まあ、作戦の立て方が勝負になりますね、何にポイントを置いて、どう攻めるか。平い視野と才覚が要求されるんです。それを自分の力で押さえ込めるんですから、この優越感は素晴しいですね。熱い想いを心に秘め、冷静沈着にゲームを進めるポーカーフェイス。アダルトな気分でサラリと決めてほしいですね。

●反射神経なら俺におまかせ！●
ボタンを押す速さとこの反応の速さだぜ！ ゲームは反射神経が命だよ。ロールプレイングやシミュレーションなんてえのが最近、はやってるようだけどよぉ、やっぱりゲームはシューティングとアクションだよなぁ？ テレビゲームの元祖だぜぇ！ あの緊迫感と迫力。プレイ中、一瞬たりとも気をぬけないあの感覚が、俺の野性の血を刺激してくれちまうんだなぁ！

●根性一つが財産です！●
確かに自分はヘタです。しかし自分は、ゲームをやる回数をこなし、人並みに追いつくのです。学習効果が自分のゲームの命です。どんなタイプのゲームでもこなしますが、やはりアドベンチャータイプが一番ですね。例えゲームであれ、男が一度始めたからは、極めるまでやらなくてはならないんだ。それにこの極める時こそ、自分にはモーレツな感動がやってくるんだ。

●何もできないんだけど…●
ゲームは好きですよ。別にこれといって自信のある物はないし、みんなにもうまいなんて言われた事なんかないけど…いいじゃない、僕、ゲーム好きだもん。そんな難しいことなんか考えないよ。だってその方がゲームやってる時、楽しいもん。違うかな？ その瞬間その瞬間が、うーんと楽しければ、それが一番なんじゃ いかな。まぁ、難しいことはよくわからないけど…。

●データーの蓄積ならバッチリさ！●
私は、アドベンチャーゲームになるとちょっとうるさいですよ。流れ出て止まらないようなデータを確実に頭の中にインプット。そして天性のヒラメキを加えてヒントがヒントを呼ぶこの感覚。ドキドキしちゃいますよね。私はこういった臨機応変に頭の中を刺激するゲームが好きですね。シミュレーションゲームのスローな感覚よりも、アドベンチャーゲームのスピーディーさですよ。

●ゲームセンスなら負けないよ！●
ゲームは楽しい！ 何をやっても楽しい！ 僕の場合、ゲームはセンスでやるもんだと思うな。ほら、コンピューターには何かパターンみたいのがあるじゃん。あれがつかめるとだいたい流れがわかるから、どのゲームをやらせてもまあまあ合格点は取っちゃうよ。どちらかっていうとシューティングゲームが得意な方かな。すごく得意ってわけじゃないけどね。

次のページは、性格診断ゲームだよー！

もっとステキにゲームライフ

センスの光る自分であるために性格に合ったゲームを選びたい

ゲーム・マニアのキミにとって、待ちに待った夏休みがやって来た。開放的な気分でゲームをすれば、それなりに成果もあがるというもの……。ナムコからも新機種のゲームが目白押しのこの夏!! 「どれから始めようかな?」と悩んでいるキミ、まずはチャートを参考にして選んでみてはどうかな?

チェック

キミは、どのゲームと相性がいいかな? それぞれの質問に答えて、該当する方向へ進んでみよう。自分のタイプをしっかりと把握できるゾ!!

START

ナムコクラシックのグリーンでゴルフを楽しんでいるキミ。キミの打ったボールはどうなっただろう。バンカーへ落ちてしまったと思う人はaへ。風に乗りうまくバンカーをそれたと思う人はbへ進メ!!

a

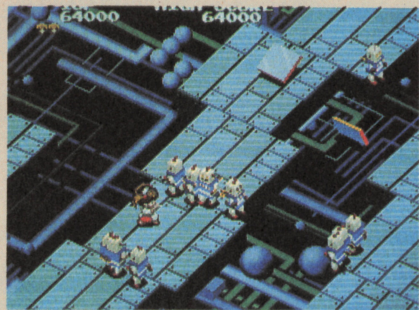
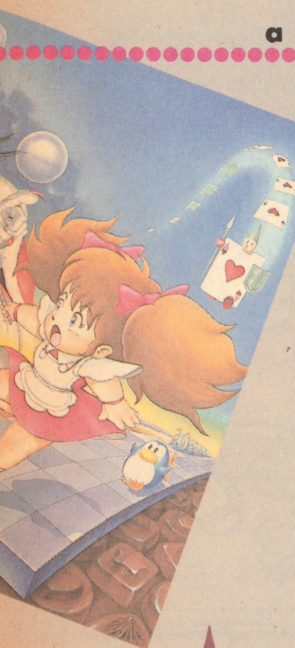
b

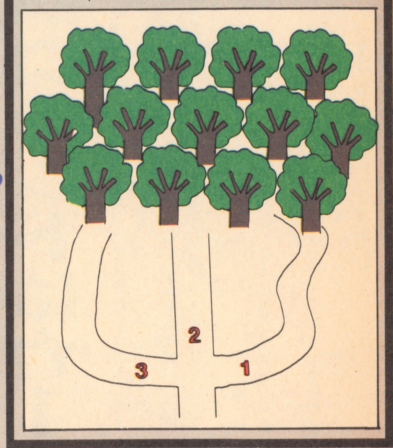
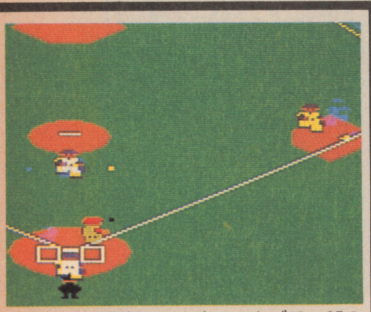
この絵を見て、印象は? どちらにもあてはまらない人は、近い方を選ぶこと。怪獣→a。大きな木→bへ、それぞれ進ムこと。

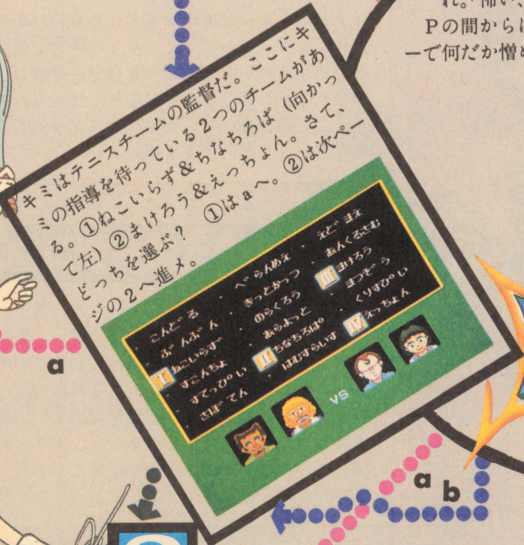
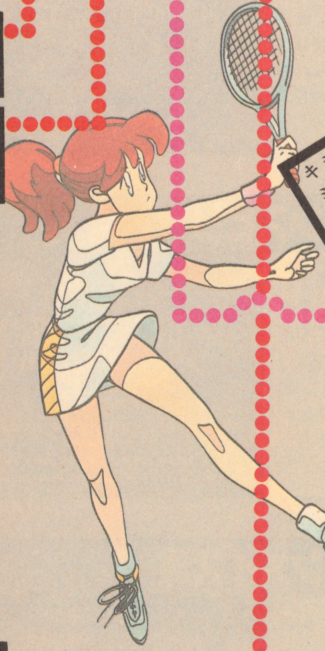
a

GAME OVER

P10の6番がキミの定位置ダ!!

b

トランプの兵隊に囲まれてしまったアリスちゃん。危機一髪!! さて、キミがもしこんな場面に追い込まれたら、どんな行動をとるかな? 直感で答えてくれたまえ。強引に前へ進む、ならaへ。ともかく怖いので、敵の言いなりになる、ならbへ。

「われ天に誓う。われら生まれた日は違えども、死す時は、同じ日、同じ時を願わん」——三国志の有名な言葉で、これを『桃園の誓い』という。この〝桃園〟という文字からキミが連想するものは何かな？「もち論三国志」という人は次ページの1へ。「中華屋さんが何かの屋号かと思った」という人はaへそれぞれ進みなさい。

メルヘンメイズの不思議の国へ迷い込んだキミの前へ、3本の道が広がっている。①の道はお菓子の国。②の道は機械の国。そして③の道は女王の元へ、それぞれつながっている。さて、キミならどれを選ぶかな。①→a　②→b　③→cへ。

キミがファイナルラップ・レースに参加することになった。キミは次の4つのコースのうち、どれを選ぶかな？ブラジル→a　メキシコ→b　モナコ→c　アメリカ→d　へ進みなさい。ところで英語は読めた!?

プロ野球ファミリースタジアム87の開幕だ!!　さて、バッターの運命は？　ライト前ヒットで一塁セーフだと思う人は2へ。塁で刺されアウトだと思う人は3へ。

この写真を見て、キミはどう思ったかな？　これも直感で答えてくれ。「怖い、恐ろしい、と思った人はaへ。Pの間からはみ出ているシッポがオッシャレーで何だか憎めない、と思った人はbへ。

キミはテニスチームの監督だ。ここにキミの指導を待っている2つのチームがある。①ねこいらず&ちなちろぱ（向かって左）②まけろう&えっちょん。さて、どっちを選ぶ？　①はaへ。②は次ページの2へ進メ。

三国志—中原の覇者—には200余名の武将が登場するが、その中でも大きく文武（学芸と武道）に分けた時、双方の代表的なキャラクターである諸葛亮と張飛がいる。諸葛亮は天才的な戦略家であり、頭脳プレイが得意。張飛は直情径行型の豪勇な人物だ。さて、キミはどっちに似てるかな？諸葛亮ならaへ。張飛ならbへ。

不思議の国に生えている2本のキノコをそれぞれ、赤と黄色にぬる場合、向かって左側のキノコは何色にする？　赤は4へ。黄色は5へ。

あのディズニーランドの隣に新しいナムコランドがオープン!! シューティングアイランド・パックマンの大冒険も同時に登場！

新ナムコランドはカーニバルだ！

東京ディズニーランドの隣、「東京ベイ・ヒルトン・インターナショナル」の地下一階にナムコランドが7月2日にオープンしたよ。にぎやかなカーニバルの雰囲気で、大人から子供まで、みんなで楽しめるんじゃないかな。

この中で特に注目したいのが「シューティングアイランド―パックマンの大冒険―」だね。これはパックマンの住む島を舞台にして、この島のあちらこちらにいる悪者モンスターを光線銃で撃ってパックマンを助けるってストーリーなんだ。パックマンの島とそのキャラクターは精巧なジオラマになって、大きさは幅7m×奥行7mの超ビッグサイズで迫力満点！ おまけに、光線銃がモンスターに当たると見れる、パックマンのコミカルアクションも必見だね！

営業時間は午前10時から午後11時まで。ディズニーランドから無料バスがあるのもゴキゲンだよ！

◀ホテルの地下とは思えない程盛りだくさんでしょ！

これがウワサのパックマンの大冒険だよ。見てるだけでワクワクしちゃうね。悪者サングラスアカベイを狙い撃ちダダダダ！

勤勉家のキミは三国志ー中原の覇者ー派

ともかく多くのことを吸収し、それをすべて自分の中に貯えておける能力を持つキミには、三国志のような知力を生かせるゲームがピッタリ!! まあ、わかりやすくいえば、コツコツと人知れず勉強をする努力家ってとこかなぁ。ツキよりも実力がものをいうものの方が向いているから、ジックリと腰をすえてチャレンジしてみよう。

1

ネアカなキミはプロ野球ファミリースタジアム'87

どちらかといえば軟派。しかもスポーツ大好きなキミは、一般常識的に野球も知っておかなくっちゃね。一人で何度も練習した後で、好きな子にルールを説明しながら、キミの技術を見せつければ、2人の仲は急接近。な～んてこともありうるぞ!! 生真面目にゲームに取り組むよりも、一挙に恋のホームランをカッ飛ばそう。

2

個性的なキミはナムコクラシック派

自分のポリシーがきちんとあって、ハッキリと自己主張のできる人ってステキだよね。キミには、そんな要素が多大にあるのだから積極的になってみようよ。キミの技術が運命を左右するゲームで、もっと独立性を磨けば後姿がリリシイ、なんて友達からほめられちゃうこと請け合いだ。ナムコクラシックで、腕を磨いて男をあげようぜ。

3

熱血漢のキミはドラゴンスピリット派

弱きをくじき強きを助ける……あっ逆か。ともかくキミは、曲ったことが大嫌いな熱血お助けマンなのだ。自分を犠牲にしてでも困っている人を見過ごせない！ それならばいっそドラゴンスピリットで悪を退治して、名実共にヒーローになってしまおう。次々と画面に現れる敵が、嫌いな先生に見えてきちゃった。な～んてのはダメだからね。

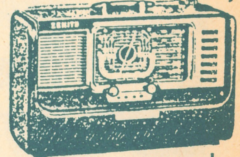
4

控えめなキミはメルヘンメイズ派

純情で控えめ。しかもちょっぴり気が弱いキミ。人の言いなりになったりしていないかな？ こんなに可れんなアリスちゃんだって自分1人の力で敵と戦っているのだから、キミももっと自己主張しなきゃね。アリスちゃんを自分だと思って、一歩一歩足を踏み出してごらん。えっ、自分にはシャボン玉の武器がないって？ キミの武器は笑顔だよ。

5

人情家のキミはゲームセンター派

世話好きでお人好しのキミは、人情家タイプだね。他人のゲームをのぞき込んでチャチャを入れたりしたこともあるんじゃないかな？ 友達とのコミュニケーションを図るにはそれも一つの方法だけど、度が過ぎると迷惑がられてしまうからほどほどが一番。ゲームも一芸に秀でるよりは、浅く広くの方が向いているから、ゲームセンターに行って、ボチボチ楽しんでみたらどうかな？

斉藤洋美のラジオWAアメリカン
ラジアメ通信

6/12

●ラジアメ全国ふれ愛キャンペーンin岡山●
ラジオでの告知に間違いがありまして、初めのうち、お客さんが、ほんとにちらほらしか来てくれなくて、一時はどうなるかと…。

みなさん、一ヵ月間のごぶさたでした。ラジアメ通信の時間でぇーす。さてさて今回は、岡山でのふれ愛キャンペーンのレポートです。

まずレポートの前に、謝らなければいけないことがあるんです。この岡山の会場(多目的ホール・サムシングという所です。)へ行くためのバスの乗り場の連絡に間違いがありまして…、ごめんなさい！　それでも20分に一本のバスが来るたびにぞくぞく集まってくれて、開始後はいつもの盛り上がり、試験期間中なのに、ほおり出して(?)まで来てくれた熱狂的ファンもいたけど、試験の結果は大丈夫だったのかな？　それにPC表町の店長さんと洋美さんとの会話のやりとりも、何やらウケてましたね。好評のトライアスロンも、山手線ゲームや坊主めくりで楽しんでもらえて、またまた大成功！　みんなの近くに行った時は岡山に負けない夏のギラギラの盛り上がりを期待してるからね。

●次回は7月27日聖蹟桜ヶ丘ショッピングセンター。ミニコンサートのおまけ付きだよ。続いて7月31日は長野よろしくね。

洋美さん、とろろそばを食べるのに一生懸命。

最後には立見が出る位、満員になってしまった！

恒例のラジアメトライアスロンで、またまた白熱！

ラジアメ・放送時間(30分)

放送局	曜日	時間	放送局	曜日	時間
北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	月	21:30〜22:00	和歌山放送	土	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	ラジオ大阪	月	21:00〜21:30
茨城放送	月	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
TBSラジオ	日	24:30〜25:00	西日本放送	日	22:15〜22:45
新潟放送	土	23:30〜24:00	南海放送	日	22:00〜22:30
信越放送	土	24:00〜24:30	RKB毎日	日	24:10〜24:40
北日本放送	土	22:30〜23:00	熊本放送	日	23:30〜24:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	宮崎放送	土	23:30〜24:00
山陰放送	日	21:00〜21:30	長崎放送	日	22:30〜23:00
			山形放送	土	23:00〜23:30

TOPICS

ファミコンサウンドが、レコードになって襲ってきた…。君はどうする？

◆ナムコットゲームアラモードVol.2

ナムコットのゲームミュージックがまたまたレコードになったんだ。タイトルは「ナムコットゲームアラモードVol.2」。前作はファミコンで出せる音にこだわってみたけど、今回はそういったカセをはずして自由に表現してみたから、ちょっと期待してほしいな。

あの「ナムコットゲームアラモード」の第2弾の登場です。今回はナムコットのゲームの中でもスポーツ物ばかりを集めてみましたよ。「ファミリースタジアム」、「ファミリージョッキー」、「ファミリーサーキット」、「ナムコクラシック」、「ファミリーボクシング」、「ファミリーテニス」の6種類のゲームサウンドが、オリジナルゲームミュージックのA面、アレンジ版のB面にそれぞれ入いって、全部で12曲。特にB面のアレンジバージョンは、おすすめですよ。今回はコンピューター的音色だけじゃなくて、トランペットやバンジョーのようなアコースティック楽器もふんだんに使ってるから、オリジナルとぜひ聴き比べてほしいな。それと、これは製作者に聞いた話なんだけど、B面のアレンジは、音楽として生まれた時、こうしたかったっていう理想的表現なんだって。だから音楽自体がすごくのびのびしてるんだ。いい曲ばかりだから、絶対聴いてよ！　もちろん歌詞付きの曲もあるからね。そうだ！　ラジオやテレビにリクエストを書いてメジャーにしようよ。目標は、やっぱ、「夜のヒットスタジオ」に出演かな？

ナムコット
ゲームアラモード
Vol.2

ビクター音楽産業より8月21日、LP・カセット・CD同時発売。￥2,500
(CDのみ￥3,000)

●ドラゴンスピリットのメタルフィギュアペインティングコンテストの受付けが8月末日まで延長されたよ。夏休みにバッチリの力作を写真にとってNGまで送ってね。

元気新聞 特集

ベラボーマンファイトをキミにも……

▲源平プロジェクトの皆さん左上から、杉浦氏、ベンジャミン大久保氏、三村氏、高橋氏。左下から、タカヲ団、中潟氏、大久保氏

源平プロジェクト訪問

前々月募集した「ベラボーマンファイトを僕にも」のコーナーにドドーンと手紙がきた。これは源平スタッフに見せるしかないと、手紙の束をかかえて源平プロジェクトを訪れたS子であったが……。取材に応じてくれた3人、とっても個性的。この普通じゃないところに、ベラボーマンファイトの秘密があると睨んだ! さぁ、3人の声に耳を傾けてみよう。

NG読者のみんな、はげましありがとう

源平プロの皆様。
私は源平プロと源平討魔伝・ベラボーマンの大・大ファンの一人です。中潟さんが札幌に来てコンサートをしたときは感動してしまいました。
私は、将来プログラマーになりたいと思っていましたが、中潟さんのような仕事もしてみたいと思います。
現在ベラボーマンは、ステージ2のーまでしかいかないけれども、源平討魔伝は、上野と甲斐までしかいきません。しかし、いつかきっと鎌倉まで行って頼朝を倒したいと思います。
それと、ベラボーマンのレコード出たら、必ず買います。私は、源平プロの皆様の前で誓います。
それと、これからも、イイゲームを造ってください、ガンバッテください。

▲札幌市　林　正裕

▲鹿児島市　藤原景清

企画、音楽担当 中潟氏

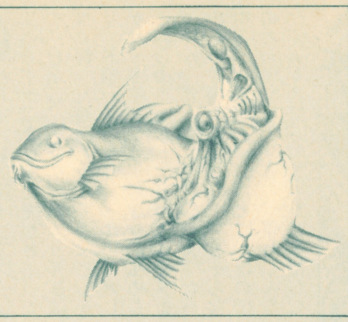
ベラボーな発想は素人から生まれることが多いのだ!

全員のチームワークのよさで出来上がった作品なんです。メインスタッフの大久保氏や高橋氏に加えて、初めてゲームを作る外部の人を入れたのが新鮮だったんじゃないですか。

ゲーム作りになれてくると、どうしてもゲームの枠でしか、ものが見えなくなりますからね。例えば、ゲームっていうのは基本的にオリキャラだと32ドット×32ドットのコマの中に描きますが、その枠の中でビジュアル的にだせないものもあるんですよ。それをタカヲ団のアニメーションの力をかりて、今まで2パターンか4パターンのかきかえでやっていたのを16パターンにしてなめらかしたり、枠を広げたりしてみたんです。タッチレスポンスボタンのアイデアにしても、もとはシンセサイザーの鍵盤スイッチなんです。ピアノと同じように強く叩けば大きく、弱く叩けば弱くなるという仕組みを利用できないかと思ったことがヒントだったんですよ。素人の目からみた発想の中に、案外、いいアイデアが隠されているのかもしれませんね。

しかし、こんなに読者から反響が戻ってきているなんてうれしいですね。最近NGに自分の作った曲を聞いてほしい、イラストを見てほしいと送ってくる人が多いということも、いい傾向だと思いますよ。ベラボーマンをクリアーしたということより、ベラボーマンをやって何か自分もやりたくなったっていう子が増えるといいですね。そんなふうに子供達の人生に影響を与えるものをこれからも作りたいですね。

キャラクター、マンガ担当　杉浦氏

いつでもどこでも メモを忘れない事 それがファイトだ

俺はまだ20歳なんだけど、上の人達と10歳違うんです。10歳も違うともう感覚がぜんぜん違うから、上が要求するものと自分が思うもののギャップが大きいんですよ。僕らの時代は仮面ライダーで育ったでしょ？ 小さい時にどんなものを見て育ったかって、けっこう影響力ありますからねぇ。ベラボーマンはレトロだから、あれになじむまでが辛かったですね。最初の頃は、わからなくってでっかいキャラばかり描いてたんで、ほとんどボツでしたね。

(S子談)杉浦氏は、取材中なのに終始、ちょこまかメモノートに何かを書いていた。取材しているのはS子なのに、変なの。尋ねてみると、彼は生活の中で、ネタを探しているんだって。誰かがおもしろい行動をしたり、変なことしゃべったりすると、全部メモっておいて、ネタにするらしい。恐れいった！

◀杉浦さんのスケッチブックより

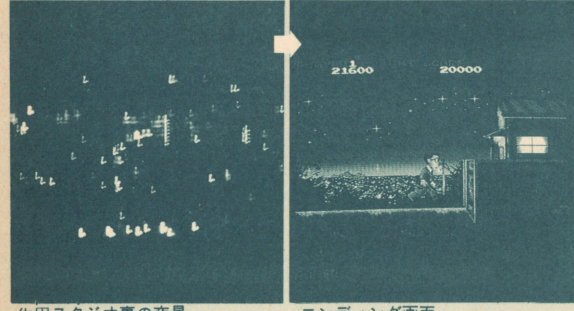
キャラクターデザイン、アニメーション担当　タカヲ団

歩くことと〝コロッケそば〟 これさえあればファイト満点 キミも一度ためしてみたら？

ゲームはベラボーマンが初めてで、背景を描くのがしんどかったですね。あっちこっち歩いていた時、見た風景があれなんですよ。エンディングの時、中村が家にはいるシーンがあるでしょ？ あれは実際の風景の設定があるんですよ。多摩川の生田スタジオの裏あたりからみた夜景なんですが、とってもきれいで印象的だったんで使ったんです。

僕は歩くのが好きで、赤羽の十条から厚木まで（約60キロ）よく歩いたもんですよ。十条は僕の生まれたところなんだけど、風景写真を撮るのが趣味で、歩いていくうちにだんだん距離がのびていったんですね。気がついた時には厚木までいっていたって感じ。夜中なんか歩いている時に、よくアイデアが思い浮かぶんですよ。だいたい、歩く時は何か問題をしょいこんで、どんなふうにしようかって考えながら歩くんですけどね。すると、あーしよう、こうしようっていう方向性が見えてくるんです。不思議とね。そして、その歩く原動力になっているのが〝コロッケそば〟なんです。

(S子談)なるほど、S子もアイデアにいき詰まった時、街をブラブラするけど、60キロも歩くなんて、並じゃないね。この取材の後、NG取材班はエンディングの夜景のシーンを探しにいったのはいうまでもない。

ベラボーマンの里を求めて……

生田スタジオ裏の夜景

エンディング画面

これがコロッケそばだ。

〝コロッケそば〟とは何なの？ という質問が多いけど、あなたの最寄の駅の近くに「立ち食いそば屋」がありませんか？ そこの店のメニューの中に、必ず〝コロッケそば〟があるはずです。日本そばにコロッケをのせただけの、素朴な味わいのする、250円程度の食べ物なんです。

(S子談)タカヲ団さんが、とってもおいしいっていうので、さっそくS子も食べてみたんだけど、なんか変な味がしたわね。しょう油味にコロッケなんて考えただけでも不気味な感じだもん。タカオ団さんは、今こっているのが〝いか天そば〟だといっていたけど、これならまだいけそうな感じがする。目黒駅の立ち食いそば屋さんのが、おいしいんだって。今度食べに行って、ベラボーマンファイトをつけよっと。いっておくけど目黒駅は目蒲線だよ。

蒲田駅の立ち食いそば屋さんのコロッケそば▼

源平プロジェクトに聞いてごらん!

ベラボーマンのあんなこと、こんなこと……。

Q 源平プロのみなさん、ベラボーマンの製作は、時間をかけて作ったそうですが、さすがですね、仕上がり具合は。ゲームをやっていて、とても新鮮な感じがしました。ピストル大名の性格は最悪ですね。だれですか? あんなキャラクターを考え出したのは?

大阪府　岸田英史

A あれは、TAKKYこと高橋さんが考えだしたんだいみょ〜ん。(言ってては ずかしい)

Q いやー、すごいですね。ベラボーマンを70回ほどプレイしていますが、まだまだ先がと〜いです。しかし、インターメディアとは良く言ったもんだよ。ドラスピしかり、ドラバスしかり、ドルアーガしかり、源平しかり、ちなみに私めも、これらのワールドにどっぷりカタまでつかってます。一〇〇数えてから出ないと暖まりません。でもそんな中で、ベラボーマンはどこかほのぼのとしていいですよね。僕はこんなゲームが大好きです。ただ、惜しむらくは爆田博士が小さいことです。なんとかならなかったでしょうか?

北海道　菊田和宏

A ボクらも大変残念に思っています。ベラボーマンの場合、特殊なキャラクターが多いため、プログラムの量が他のゲームより多くなってしまい、泣くなくあのようなものになってしまったわけです。

Q 最終面で自画像(?)がいくつかある所がありますが、ヒットラーと爆田博士の間の絵は、いったい誰ですか? あの絵について、今私と友人3人の間で誰であるかという問答が絶えません。あと、エンディングで笑わさぬように。

尼崎市　溝口安宏

A これは……実はアインシュタイン博士です。爆田は第2次大戦中、第3帝国と連合国側の両陣営に関係しており、原子爆弾の製造にもかかわっていたのです。

Q 僕はベラボーマンの時の顔より中村の顔のほうが好きですが、どうしてベラボーマンになると太るんですか?

岡山県　川田真吾

A 銀の力によって超変身物質が中村を守るため(かなり地厚に)彼の体をとりまく保護膜になります。そのため、中村はぬいぐるみを着たような状態になり、急に太ったように見えるわけです。

Q ベラボーマンは、ファミコン化、PCエンジン化にはならないのですか。

北九州市　田門泰志

A もちろん、考えております。まだ、いつ頃になるかわかりませんが、源平プロは必ず、ベラボーマンを君の家のテレビに出演させてみますよ。

Q ベラボーマンVGMレコードはいつ出るの?

埼玉県　伊藤くん他

A ただ今、中潟氏が全身全霊を傾けております。期待して待っていてください。

さわやか4コマ
ファイトだB.ベラボーくん
©源平プロ　作画:杉浦俊朗

爆田博士って……

小さい時から、悪者だったの?

10歳　20歳　30歳　40歳　90歳　120歳

子供の頃、いじめられた恨みが、今日の爆田博士のパワーになっているという説。 新潟県　長谷川英樹くん(13歳)

源平プロにいくと、上のような爆田博士の成長していく過程がイラストに残っていたが、子供の頃から悪賢い顔をしている。なぜか、この悪者がベラボーマンに劣らずの人気者なのである。あの髪型がかっこいいというんだから、塩沢ときもまっ青!

●夏休み期間中、ベラボーマンのキャラクター原画展が各地のキャロットで開かれるぞ! お店によっては開催されない所もあるから、くわしくは近くの直営店で!

5・6合併号掲載者 金山達矢くんへの意見 エンディングについて

◆解き終えたご褒美

最近のゲームについて述べた金山達矢さん、あなたの考え方は私とは全くと言っていいほど違っていました。まず、エンディングはほんとうに必要なのか? 以前何かで、「エンディングとは、ゲームを解き終わった者のみが見ることができる……、解き終わった者に対する褒美である。」といった文章を読んだことがありますよ。そう褒美なのです。あなたはエンディングを見るためにゲームをすることに対して不満のようですが、いいんじゃないですか? エンディングは誰でも見ることができるわけではない。」そう考えているから、エンディングを見ようとゲームをプレイするんじゃないかと思いますよ。また、内容よりもグラフィックやサウンドを目的にプレイしては、まずいのでしょうか? ゲームというのは、遊び方もひと通りではありません。楽しみ方もひと通りではないはずです。事実、私は2プレイで相手がやっている時は、スピーカーに耳を近づけてサウンドを楽しんでいます。それでも楽しいですよ。この先はどんな曲なんだろうか……。ゲームというのは、グラフィックやサラウンドが入ってゲームなんだから。

話は前後しますが、さつき書いたエンディングの必要性についてもう少し話すと、もし、あなたが「ドルアーガの塔」をプレイしていたとします。カイを助けてついにクリアーしました。「ゴツッ」という音がして、タイトル画面に戻ったらどうでしょう。後味はどうでしょうねぇ。

私は、「源平討魔伝」が今までのゲームの中で一番好きです。凝りに凝ったサウンド・グラフィック、そしてストーリー。私はこのゲームのすべてが気に入っています。そして頼朝を倒した後の富士には、涙が出そうになります。さらにこの画面を見るために、今でも「源平討魔伝」を見つけてはプレイします。逆に、「パックランド」や「ドラバス」はエンディングがなくて、何か味気ないですねぇ。

それからあなたは「つまらないゲームでエンディングを見られない人もいるのです」と書いていますが、「見られない」と表現しているということは、やはり、多少なりともエンディングを見ることを目標に、プレイしているということでしょう。また、この部分で思ったことは、果たしてつまらないゲームのエンディングを見ようとする人がいるのか、ということです。つまらないなら、やめてしまうんじゃないですか。

この文章は、金山さんの意見にだいぶ突っ込んでしまったけど、これは俺の考えです。しかし、一つだけ金山さんとの共通点は、ナムコを信じているということです。

東京都　池永　護

雑貨屋

題材はなんだっていい。一つのことを四方八方からみてみよう。一〇〇人いれば一〇〇通りの意見があるはず。まずは冷静にみつめてみよう。良し悪しを別として、その後、心にわいてくるものがあれば、聞かせておくれ?

◆小説でいう大団円

金山達矢氏は「エンディング」それ自体に感動したことがなかったのでは? そもそも「エンディング」とは、プレイヤーがゲームを続けるなかで、最終の関門を突破した時に与えられる栄光と安息、あるいは次なる試練への旅立ちの伏線、という意味でゲームに組まれた、小説でいう「大団円」でなければなりません。

メーカー側が、ゲームにエンディングを組み込んでいるということは、プレイヤーに対し「挑戦」している(クリアできるものならしてみろという挑戦です)というわけなのですから、プレイヤーがエンディングを見るために、必死になるのもごく自然なことだと思います。

しかし、それは「エンディグ」が、苦労に苦労を重ねたプレイヤーのフラストレーションを一気に解消させ、満足感でプレイヤーの心を満たすものである場合だけに限ります。

その点で「源平討魔伝」や「ドラゴンスピリット」などは成功しているといえるでしょう。「ドラゴンスピリット」は、エンディングが長すぎるとよくいわれますが、果たして自分が初めてクリアした時に見て、聴いた時に、〝長すぎ〟などと感じたでしょうか? 否、そうではないはず。〝やりとげた〟満足感に陶酔してしまったプレイヤーがほとんどのはずです。

プレイヤーを満足させるために、グラフィック・サウンドを良くするのも、よく考えなくても、これは当然ですね。今の世の中、よほどのマニアかオタクでもない限りPSGの効音だけ、グラフィックは全て16×16ドット表示のゲームに手をつける人はいないでしょう。多分、金山氏のいいたいことというのは、「アイディア性」又は大ざっぱに「ゲーム性」のないゲームは出すなということでしょうが、「エンディング」の何たるかを知らずに「エンディング」を論ずるのはおかしいと思うし、あの文章を見て、「君は半永久的にループし続ける、ヒマツブシゲームがそんなにも好きなのか」と何度も思いました。

いせや富岡店のバイト店員

ゲーム好きな女の子のこんな悩みどう思う?

7月号の元気新聞で、平石さんが〝自分〟をとりまく友達や、NG読者を考えてましたので、私も私なりに考えてみたいと思います。

〝自分〟をとりまくもの……。(家族をのぞいて)一番身近なのは、やっぱり学校。そしてクラス。私は正直言って、クラスに友達はいない。だって女の子って、あまりゲーセン行かないし、(あたりまえ……?)だいいち、中高生あたり(特に女の子)って、全く違う趣味もってるとどんどんさけていく。私は、人づきあいよくないけど、『自分の知らないことを知りたい!』っていう好奇心だけは自信ある(つもり)。ところで、〝全く違う趣味特ってると、その人をどんどんさけていく〟ということを身をもってわかったのは去年のこと。私には友達というか、仲の結構よい人がいたの。最初は彼女も、彼女自身の知らないファミコンやゲーセンの話を、結構面白そうに聞いてた。でもある日、彼女に『ゲーセンなんかに行ってると、友達なくすよ』と言われた。それ以来、彼女との仲はそれっきり、今まで』一番ショックだった。〝ゲーセンがまだまだ認められない〟ってことも感じた。みなさんの中には、同じような思い出がある人も、結構いるかもしれないと思う。そのよーないやぁ〜な思い出も、NGでどんどん出してみようよ。たまには、ナムコばっか見てないで、〝自分〟というものを、元気新聞で、What's namco?で、見つめてみようよ。

平塚市　もんも

期間	期間８月10日～27日
目的	全国のできるだけたくさんの人と友達になる(目標1000人)

夏休み日本一周旅行
(沖縄を除く)

いよいよ、チャレンジマン７号の日本一周旅立ちの日が近づいてきた。スケジュールを見るとかなりハードだね。できるだけたくさん友達をつくるという目標だが、数を追うよりどれだけステキな出会い、ドラマティックな旅になるかっていうことに期待したいわね。７号のチャレンジが終わると、一冊のノートが完成する。このノートは全国のこれから７号と友達になる人達の協力で出来上がることになっている。協力した人みんなのチャレンジになるんだよね。夏休みのひとときキミもチャレンジに参加してみないかい？

下段に示された駅へ、所定の時間に出没するC・M7号は、あくまで予定なので、多少のずれが生じると思われる。これを参考にC・M7号を探してほしい。目標は一〇〇〇人。読者の協力を求む。もし、C・M7号に出会ったら、NG編集室特製ノートにメッセージを書いてあげてほしい。C・M7号からは、友達になった証として友情カード(左イラスト参照)がもらえるよ。友情カードには、キミが何番めの友達か記されている。C・M7号にちなんで、7番、77番、777番めの友達になった人にはプレゼントなどがあるから、友情カードの裏に、C・M7号と出会った感想を書いて編集室へ送ろう!

日	駅名	到着	出発
8/10	町田		4:59
	八王子	5:24	5:30
	高崎	8:20	8:36
	小山	10:19	10:35
	池袋	11:33	11:35頃
	高田馬場	11:40頃	12:30頃
	五反田	13:00頃	15:00頃
	品川	15:10頃	15:29頃
	津田沼	16:13頃	17:30頃
	秋葉原	18:20頃	18:25頃
	巣鴨	18:40頃	21:00頃
	上野	21:10泊	5:06
8/11	平	8:36	8:57
	仙台	12:17泊	6:06
8/12	一ノ関	7:42	7:46
	盛岡	9:23	10:40
	青森	14:59	16:11
	函館	18:42	18:54
	青森	21:14泊	10:03㊕
8/13	秋田	12:38	13:53
	新津	20:39	20:50
	長岡	21:41	22:08
	小千谷	22:25泊	9:52
8/14	長岡	10:08	12:17
	直江津	13:42	14:06
	富山	16:08	16:29
	金沢	17:32泊	10:56
8/15	米原	14:48	14:58
	大阪	16:51	20:00頃
	尼崎	20:10泊	6:40頃
8/16	大阪	6:50頃	7:02
	姫路	8:36	8:42
	岡山	10:06	14:39
	坂出	15:20	15:47
	琴平	16:19	16:26
	阿波池田	17:25	18:17
	土佐山田	20:19	
8/17～19	おじいちゃんの家に滞在		
8/20	土佐山田		3:55
	土佐久礼	5:49	11:51
	土佐山田	14:04	14:30㊗

※C・M7号は車両のいちばん後ろに乗る予定です。

NG編集室が応援するぞ!!

<全国を旅するノート>
NG編集室から、チャレンジマン7号に1冊のノートを贈ることにした。このノートの最初の数ページに編集室からのメッセージ、緊急時の連絡先、応急処置、マップ、おばあさんの知恵などをたくさん書いておく。困った時に開いてごらん。きっと役立つはず。その後のページには、旅先で出会った友達にメッセージを書いてもらうといいね。生涯の宝物になるかも。

<旅先でNGスタッフと再会>
C·M 7号のチャレンジ期間をみると、ちょうどナムコのお盆休みとぶつかっている。オヤジは青森、S子は富山に帰省するがグッドタイミングでC·M 7号と田舎で会えるんだよね。ちょうど青森のやどかしマンがいなかったので、オヤジになってもらった。また、石川ではS子が出向いて、C·M 7号と相くんに会って様子をみるからね。

C·M 7号が立ち寄るナムコの直営店とやどかしマンの家

■やどかしマンマーク

〈求む!〉益田、奈良、甲府、上野、仙台でのやどかしマンが、まだ決まっていません。この近くの人でC・M 7号を一晩とめてあげてもいいという人がいたら、NG編集室へ連絡をください。(担当S子)

日付	駅	着	発
8/27	相模原	21:30着	
8/27	町田	21:15	21:20頃
8/27	横浜	20:17	20:41
8/27	静岡	17:08	17:35
8/27	豊橋	14:03	15:21
8/27	浜松	13:06	13:30
8/27	静岡	9:02	11:55
8/27	富士	7:58	8:28
8/26	甲府	18:44泊	5:19
8/26	上諏訪	16:50	17:30
8/26	塩尻	16:12	16:28
8/26	中津川	13:46	14:20
8/26	千種	8:52	12:40
8/26	名古屋	8:38	8:41
8/26	亀山	7:05	7:26
8/25	奈良	23:17泊	5:20
8/25	天王子	22:15	22:40
8/25	和歌山	20:28	21:18
8/25	天王子	19:25	19:30
8/25	大阪	18:51	18:58
8/25	福知山	15:49	16:17
8/25	豊岡	13:40	14:32
8/25	鳥取	10:51	11:06
8/24	益田	22:40泊	5:08
8/24	下関	18:00	18:06
8/24	鳥栖	15:51	16:02
8/23	長崎	23:10泊	12:44
8/23	諫早	22:30	22:34
8/23	鳥栖	19:55	20:12
8/23	川内	16:20	16:39 特
8/23	西鹿児島	15:01	15:29
8/23	宮崎	11:07	12:29
8/22	大分	14:14泊	6:32
8/22	門司	11:06	11:13
8/22	下関	10:50	11:00
8/21	幡生	22:50泊	10:45
8/21	新下関	22:27	22:45
8/21	三原	19:45	20:39 特
8/21	今治	17:06	18:00
8/21	観音寺	14:00	14:39
8/21	高松	8:40	12:41
	屋島	18:01泊	8:20
	高松	17:11	17:44

※期間中C·M 1号のテレホンサービス(03-758-6661)でC·M 7号速報が聞けるよ

いたずらのススメ

いたずら上手のお遊び上手!

そこの、にいさん、ワッ!とやってごらんなせぇ!

●●●上手ないたずらってヤツなんでしょうか

べべんべんべんべん、昔っから過ぎたるは及ばざるがごとしと言いまして、タイミングとバランスの良さで人の暮らしは良くなるというものでありやすね。特に人間関係とか、友達ってヤツなんざぁ、こいつを崩しちまうとでもねーことになるんでやんすね。

ねぇねぇ、エ~リちゃん♥などと言いながら、パッと女の子のスカートをめくったり、ブラジャーのホックをはずしたりなんてことをするヤツがおります。みなさんのまわりにも結構こういうヤツがいるんじゃねえでしょうか。あっしなんぞが思うに、パッとやった瞬間、ビターンと平手打ちをくらうんじゃねえかと思うんですがそうじゃない。その女の子、ヤッダー! とか言いながら笑ってるだけ、どちらかって言やぁ仲よくやってるようで…。ああいう失礼な事(いい事?)して、嫌われねぇたぁ納得いかねぇですよ。それともこれが上手ないたずらってヤツなんでしょうかね。

まぁ、あっしらにしましても、どうも怒れないいたずらってぇのはありますですね。通りや、ろうかの曲り角で、出会い頭にワッと言って驚かすなんてやつですね。やられた瞬間、そりゃもう驚くんでやんすが、ふっとひと呼吸置いた後は、どうも笑いがこみ上げちまう。怒る気持ちにゃあならねぇですよ。その代わり、ようし、今度はこっちがおかえししてやろうって気持ちになるんですねぇ。こいつが味噌っていうヤツでしょうか。二人でお互いに変ないたずらをし合っちまうんですね。その純粋さでお互いが接するもんでいい関係ができちまうんでしょうか。

●●●こんな友達が欲しいんですよ

あっしは、あんまり頭がよくないんで、状況に応じた人づきあいってぇのができねぇんですよ。ところが最近は、世間さんじゃ裏表をうまく使いこなすのが当り前のように言われてますね。いやな世の中なもんでやんす、誰かれかまわず気を使ってたんじゃ、あっしなんざすぐ胃がダメんなっちまいますよ。こんな世の中だとなかなかいたずらってヤツがやりづらくなっちまってるのかもしれませんね。みなさんに、そういった気兼ねのいらねぇ友達がいますかい? もしいねぇようだったら作らにゃいけません。みなさんとて、もちろんそういう友達は欲しいなんて思ってるじゃねぇですか。だったら待たずに攻めにゃいけませんわ。そこで、このいたずらってヤツを使ってみちゃあどうですかい。こいつだったら、いい友達になれそうだなって勘が働いたら、軽いいたずらをしてみてごらんなせぇ。おそらくその人も、みなさんの事をいい友達になれると思っていますですよ。案ずるより産むがやすしでさぁ。

かなり無責任な事をいうヤツだと思われるでしょうが、実はその通りでやんす。ですけど、あ~んまり先の事、考えたところで、当たるわきゃないですし、疲れるだけでさぁ。誰もそんな難しい事なんざ、考えちゃいませんぜ。みんな同じようなもんですぜ。ここはひとつ、にっこり笑って、いたずらしちまいましょうや。

しかしこのいたずらってぇやつもタイミングとバランスは難しい。相手がいたずらをしかけていい時かどうかと、度が過ぎてねぇかってことでさぁ。最近は、いたずら慣れしてねぇのが多いから、その辺はナイーブにいきてぇですね。

●●●楽しく騒いでこりゃ結構!

この間の新聞、読みやしたかい。中学生のいじめに耐えきれずに、かまやおのを持って学校に乗り込んじまったなんて事件が出てやしたね。ああなっちまったら人間、おしめぇでさぁ。しゃれでやるんですから、粋にやりましょうや。楽しく騒いで、友達が増えて、あぁこりゃ結構ってもんでしょうが。最初のスカートめくりの話も、(あっしは女心ってぇやつはわからねぇですが)つまりは、ちょっとHな雰囲気が楽しかったんじゃねぇですかね? 人間関係みてぇな、復雑きわまりないものほど、真には単純なものが、でぇんと腰をおろしてるもんでさぁ。

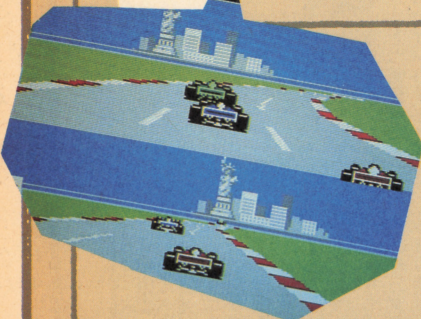
ゲームはボクらの生活空間だ!!

ゲーム好きのみんなにとって、ゲームはもう生活のサイクルの中にどっぷりつかってるよね。そこで、普段の生活とゲームとをちょっと変わった感覚でつなげてみた。君のゲームライフとどのぐらいシンクロしちゃうかな？

月　日　天気

今日、車好きの彼女から電話があった。免許を持っていない僕にドライブの誘いは少々コクだ。いつも助手席に座っているだけじゃツライ。そこで僕も車を手に入れた。バリバリのレーシングカーで免許もいらないスグレモノ、ファミコン版ファイナルラップさ。明日は彼女と、この車でドライブとしゃれこもう。まず、僕の運転の腕を認めてもらわなくちゃ。そうだ、2人でレースをやろう。この部屋で2人っきりのレースだ。飛ばし屋の彼女は絶対気にいるだろうな。テクニカルコースよりは、高速コースを選んで、エンジンとニトロを重視したセッティングにするだろう。だったら僕はコーナーを確実にクリアーするようにタイヤを重視したセッティングにしよう。例えばコーナーでスピンしたり、必要以上にスピードを落とさなければならない時に、

確実に間をつめて、最後に抜き去る。性格的にニトロも最初に使いきっちゃうだろうから、僕は後半まで温存しとかなきゃな。相手のスキを確実に突かなきゃレースには勝てないからね。でもこの相手とせり合って抜く瞬間て気持ちいいよね。せり合いの最中は、抜きつ抜かれつでかなりのプレッシャーがかかるけどこれがサディスティックな快感でもあるんだ。せり合いの時間が長ければ長い程、抜き去った時のもうひとつの快感がまたいいもんだ。これは本当に手ばなしの快感。何だか彼女のことを忘れちゃいそうだな。そうだ、もっと友達も大勢呼んで、ファイナルラップパーティーを開こうか？　きっと盛りあがるだろうな。でも明日の約束を破ったら怒られちゃうから、とりあえず電話してみようか。

「もしもし、あ、僕だけど…。」

ファイナルラップのライバル講座

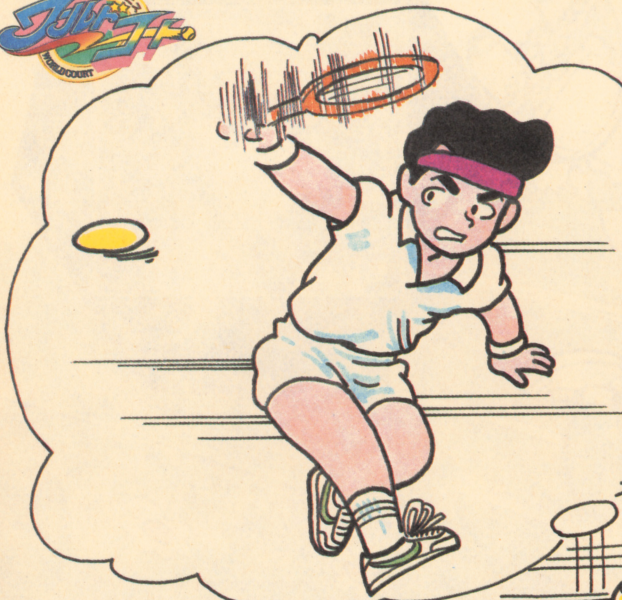
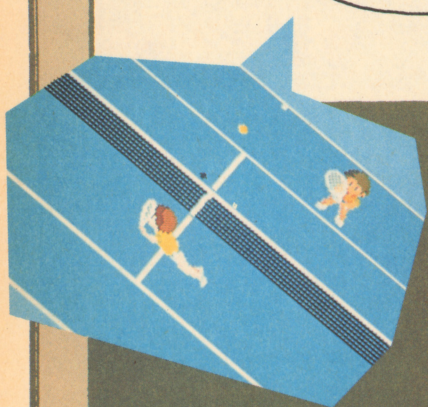
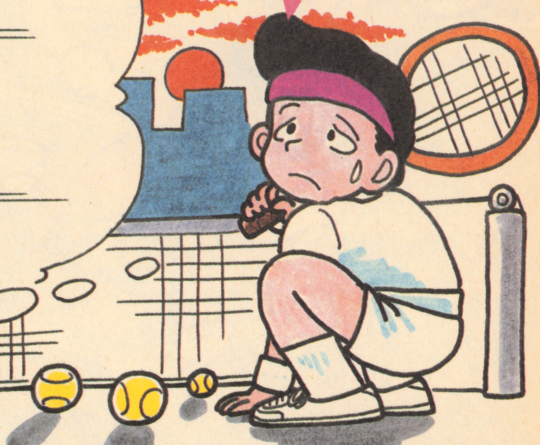
人間が競い合って、その状況が伯仲し、お互い100％以上の力を出し合えるような関係をライバルというのだと思う。そういったライバル関係のある人達はとても幸福だとも思う。まして自分のことをライバルと呼んでくれる人がいる人は、とても素晴しいと言える。つまりその人は、相手から能力的にも、人格的にもライバルと呼ぶに値すると判断されているわけだ。これはとても名誉な事の反面、責任も重大だ。少しハードだが、必ず価値ある生活が送れる。もし君に今、ライバルと呼べる人間がいなかったなら、探してみてはどうだろうか。方法は君の観察眼のみだ。道具として、自動的にライバル関係を作ってしまうファイナルラップを使うのもいいのではないかと思うが、どうだろう。

月
日

とうとう明日から試験だ。いつも試験が終った時は、今度こそ一週間前から試験勉強をやろうって思うんだけど…。今回も相変わらずの一夜漬けだ。明日の課目は、世界史に政経それと数学か。数学は得意だから何とかなるとしても、世界史と政経はちょっと根性入れなきゃな。なんて机に向かったものの、今ひとつ気分がのらない。実は今日買ったファミコンカセット三国志—中原の覇者—が気になって仕方がないんだ。このゲームだったら、世界史や政経にまんざら関係ないこともないし、ちょっとだけやってみようか。まず、おふくろに聞かれないようボリュームを下げて、さあやってみようか。性格診断で武将を決めて、えーと僕は劉備か。じゃ、どういう作戦でいこうか。とりあえず戦争でもやってみようか。あっ？　金が足りないのか。じゃ国造りや情報集めでもして時期を待つとしよう。あれ、国造りも情報集めも知力の高い武将の方が、いい働きをするんだ。そうか頭の悪い武将は学門所に通わせて、頭のいい武将を情報集めに行かせればいいんだな。それにしても、一度にこんなに部下を持っちゃって、〇〇様、〇〇いたしましょうか、なんて言われると、照れ臭いな。あれぇ！　いきなり隣の国が攻めてきちゃったよ。ヤバイなぁ。この城は優秀な武将は情報集めに出してて、出来の悪い武将しか残ってないんだ。画面が戦闘モードに変わった。ああ、どんどん攻められちゃって…あぁぁあ！　やられちゃった。城がひとつ減っちゃったよ。おまけにこの城から情報集めに出し、優秀に育てた武将まで消息不明だよ。損したな。まだヨミが浅いんだよね。よしっ！　残りの城はもっとゆっくり、まんべんなく進めたほうがいいな。ヘタな戦争もしないほうがいいな。まず国内を豊かにそして安定させて、敵に攻めづらくしよう。それに兵隊や武力も充分に備えなきゃ。もちろん武将の教育も必要だけど、バランスを第一にしないとね、あれ？　もうこんな時間なんだ。わぁ、試験勉強！　試験勉強！　ヤバイな、また赤点になるな。ちなみにこのゲームはこんな時でも記録を残せるから中断しても大丈夫。心おきなく勉強ができるんだ。さぁて産業革命にでもヤマをかけようかな。あれ？　ゲームのやりすぎかな。かすんで見えちゃうな。じゃあ目薬でもさして…。うー気持ちいいなぁ。あぁ、いい気分だぁ……。

うう一ん、うっ！　眠ってしまったのかな、僕は。時計は…7時45分。おやぁ、こりゃひょっとすると、ごはんを食べてる時間なんてないよ、おい！　いってきまぁっす！

天気
三国志ー中原の覇者ーの大将講座

人は誰でも大将になりたいという欲望があるようだ。自分の志を通すため、組織を作り運営する。たとえその志が通らなくとも大将として生きることに魅力は感じる。まして男であればなおさらだろう。そのために地盤を整備し、基礎を作り、骨組みを固めていく。あせった行動は禁物だ。人としての器が大きく信頼が厚いことも必要になってくる。通り一辺の道を歩んでいるのではなく、時には道を外れ多くのことを経験することも必要だ。その時、くだらないと思った事が、ゆくゆく大きな何かをやる事のきっかけになるというのはよくある話。興味の湧いた人は多くの本を読み、一風変わった事に注目する事もすすめる。もちろん三国志ー中原の覇者ーでその雰囲気を感じることも忘れないでほしいね。

プロテニス ワールドコート
8月11日発売 ¥4,900

プロテニスワールドコート チームワーク講座

人は誰しもああしたいこうしたいという夢を持っている。小さなわがままから大きな夢までそれは人それぞれだ。もし自我を通そうとするなら誰かに、ある程度の負担をおってもらわなければならない。これを組織的なバランスで考えたのがチームワークだ。この中で必要なのは、相性、勘のよさそして信頼だろう。この信頼は、相互関係ゆえなかなか難しいが努力によって手に入れられるものでもある。君は信頼を持たれているだろうか。信頼は求めてばかりではダメだ、与えていかなければ始まらないのだ。少々やっかいだが、何か夢のような物を見つけてしまった人はここを通らないわけにはいかないだろう。それを考える素材のひとつとしてプロテニスワールドコートのダブルスプレイなどはどうだろうか。

月　日

今日は恥をかいてしまった。そりゃ確かに僕は、テニスの話をよくするよ。好きだからね。だけど僕が好きなのはテニスを見ることで、やることじゃないんだ。ヘタだっていいじゃないか。日本のプロ野球ファンのどれ位が、まともに野球ができるっていうんだい。あいつら調子に乗って「お前はファミコンが似合いだ」なんて、よく言ってくれるよ。ファミコンだって十分テニス感覚は味わえるゲームなんだ。もっともこれだったら僕も人並みにできるけどね。バカにした連中にもこのおもしろさはわかってほしいな。いや、ファミコンよりこのPCエンジンの方がビジュアル的にアイツらにうける。プロテニスワールドコート。名前からしてちょっとすごそうだな。通常のシングルスやダブルスもできるんだけど今日はクエストモードをやってみよう。これはロールプレイング風で、魔物が襲ってくる代わりに、テニスプレイヤーが試合を申し込んでくるんだ。もちろんその試合に勝って賞金を集めて、高級テニスグッズを買って…。なんていうシナリオがあるんだけど、僕は、テニス武者修行って感じで使ってるんだ。適当な強さのキャラクターが多いからトレーニングにちょうどいいしね。それに試合を申し込んでくるキャラクターが絶体おかしい！

安全第一のヘルメットをかぶってたり、妙に厚いたらこくちびるで出てきたり、やってくれるよなぁ。といって移動してるうちに来た来た！　あ、こいつ強そうだから申し込みを断っちゃおう。あれ、なんだ?しかし相手は、あつかましいやつだった…。試合が始まっちゃったよ。何だいこれは?　お、サーブをしようとかまえたポーズ、かっこいいね。こりゃポスターになるね。僕もフォームだけだったら評判いいんだけどな。このサーブがあせると入らないんだな。そんな時の秘策はバレーボールの応援みたいに、「そーれっ！」て打つんだ。これが結構冷静さを導びくわけだ。早速、「そーれっとぉ！」よおし、入ったあ。おっと甘い球だ！　僕ってゲームやってて、騒々しいよな。おまけにキャラクターを右に思いっきり動かす時は、ほら、タップを持った手も一緒に動いちゃう。これだけは直しておきたいな。まだばかにされるのが目に見えてるな。それにこう家にばかりいるのもよくないよな。明日の朝は、ひとつ早起きしてジョギングとラケットの素振りでもしちゃおうかな。隠れて練習していつのまにかうまくなるなんてかっこいいしね。それに朝の公園でテニスギャルとお知り合いになれたりして。よぉし、テニスやろ！

メルヘンメイズ

ゲームセンターに登場！

MARCHEN MAZE

月♥日

天気

彼女とたわいもないことでけんかをしてしまった。何となく気まずい帰り道、僕は一人、ゲームセンターをのぞいた。こういう時は、違った環境で新鮮な気持ちでゲームをやると気分がスグレるのでは…。中は、あいかわらずのうっそうとした雰囲気。息もつかず熱中している人達の回りを僕は何か目新しいゲームがないかと歩き回ってみた。すると、まだ見たことのないきれいな画面をしたゲームに強烈にひかれてしまった。画面からメルヘンメイズの文字が浮かんだ。主人公らしい女の子の顔が、このあいだ見た、あいつの子供の頃の写真に似ている。画面が主人公のアリスという女の子が、一匹のうさぎに頼まれて鏡の中に吸い込まれていった様子を表わすと、すぐにゲームが開始された。説明をまったく読まなかったけどスティックで移動をして、二つのボタンで、ジャンプとシャボン玉を撃つというもので、とてもわかりやすかった。細い道の上をアリスの邪魔をするウサギやキノコがやってきた。ジャンプして飛び超すか、シャボン玉ではじき飛ばし進むかのどちらか。シャボン玉でシューティング、しかも相手を殺さないではじきとばすっていうのも、かわいくって愛着感じちゃうな。僕は別にロリコンじゃあないよ、ただあいつの面影があってさ、ユーミンの歌じゃないけど、守ってあげなきゃってさ。おっと、また丸太がいっぱい転がってきた。さぁ、うまくジャンプするんだぞ。それっ！　うわっ、最後の一本が超せないで乗っかっちゃった。どんどん押し戻されちゃう！　あっ、うさぎが攻撃してきた！　アリスピンチ！　よし、もう一回ジャンプ！　何とか通りぬけたね。今度はこの面のボスキャラ、巨大魔女が出て来た。その回りには、小さな魔女がカマキリの幼虫のようにそろそろ出てくる。これはやっかいだな。小さな魔女はジャンプしてれば何とかなるけど、巨大魔女の攻撃は、鋭くてパワフル。アリスもすぐギリギリの所に追いこまれてしまう。それにアリスのシャボン玉も、ボタンを押し続けてパワーをためて撃たないと、まったく巨大魔女には効かない。体が大きいわりにすばしこいな。よぉく狙って、発射！

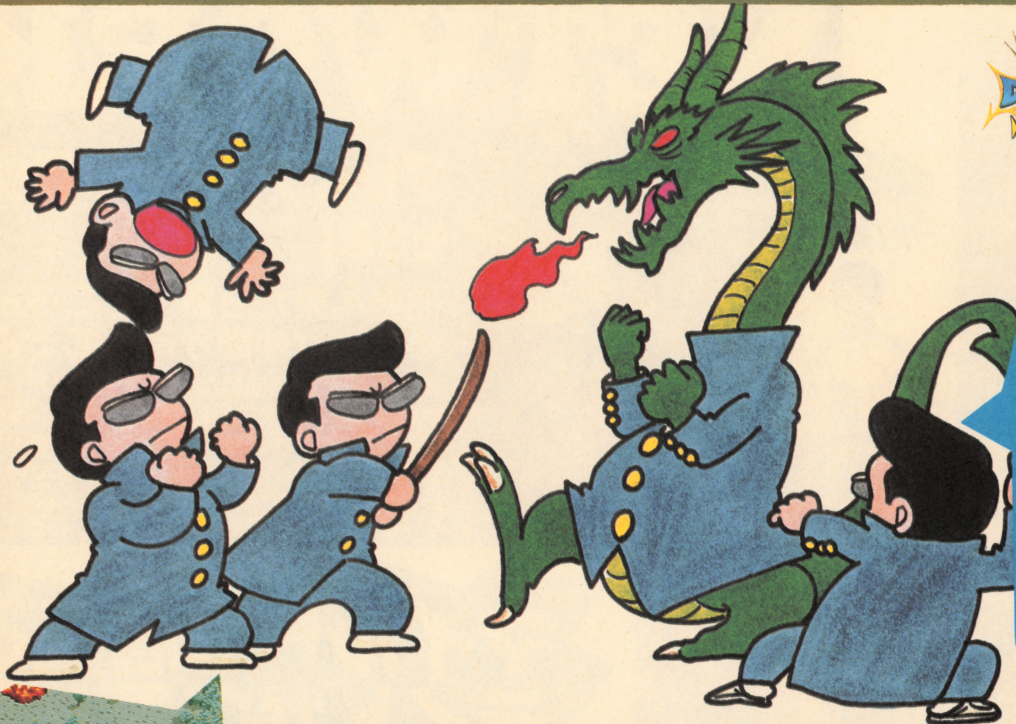
あっという間の￥100×6だった。ゲームセンターでの白熱って、部屋でやるのとは、ちょっと違うな。それともあのメルヘンメイズのせいかな。かわいいキャラクターのわりに、結構、難しかったしな、それに特にアリスが、かわいいよね。くどいようだけど僕はロリコンじゃない。うん。たぶん、きっと。

あいつに電話してみようかな。

メルヘンメイズのアイドル講座

アイドルになりたいと思う。別にキンキラの服を着てステージに立つというわけじゃなく、純粋に人気者になりたいということだ。グループの中で道化役の人が人気者と言われることが多いが、それだけではない。まわりの人をいい気分にさせることのできる人が人気者だ。話術のうまい人、楽器がプロ並にうまい人、目立ってかわいらしい人とか、ずば抜けた人で、人当たりのいい人だと思う。平均的な人というより、何かひとつ秀でた物を持ってる人だろう。これだったら自分は絶対負けないという自信がその源ではないかと思う。これは天性の物だけでなく努力によって作りあげた物もたくさんあるはずだ。研究してみる価値はあるだろう。ちなみにアリスは本年度のアイドル候補ナンバー1だと思うのだが、どうだろう？

ドラゴンスピリット

発売日および価格未定

ドラゴンスピリットのヒーロー講座

ヒーローは力強くて、やさしくて、硬派でなければならない…。なんていうのはテレビや映画での話。現実の世界でヒーローと呼ばれる人は、スポーツの試合で貢献したり、交通事故に会いそうな人を助けたりとかどうも偶然性やチャンスといったものが絡むようだ。つまり運とその瞬間の勇気がヒーローへの道かもしれない。運というヤツはどうにもならないが、普段から勇気を持った行動をとるようにはできる。これもつきつめると自信、そして物を見る目ではないだろうか。建前の常識の中から真実を見いだし、自分の信ずるまま行動するよう心がけるのだ。アムルも自分の信ずるままドラゴンとなって姫を救いに旅立ったではないか。

月★日

天気

強くなりたいと思った。今日から腕立て伏せや腹筋運動、ストレッチングをやって体を鍛えよう——。実は何年かぶりに、とっくみあいのけんかをした。見事な惨敗だった。運動不足と筋力不足が、こんなに露骨に現われるとは、ちょっと考えなくちゃいけない。シュワルツネガーやスタローンになろうとは言わないが、今日の借りを返すのに十分なだけのパワーは欲しい。体の痛みは消えても、このくやしさは、ちょっと消えない。こういう時は、のべつまくなく敵を倒すシューティングゲームがいい。となれば、わざわざPCエンジンを買ってしまった程の僕のお気にいりドラゴンスピリット！　僕もアムルじゃないけどドラゴンになりたい。よおし、腕立て伏せをやろう。それにドラゴンスピリットの舞台の原始時代的雰囲気もいいんだよね。体に眠っていた太古の野性の血が燃え上がってしまう。こういうゲームこそ理屈ぬきでガンガン攻めるべきだね。単純に敵の攻撃をかわしながら、炎を撃ち続け敵を倒していく。もちろん、いろいろなアイテムをとってパワーアップも大切だけどもね。このアイテムの取り方で強力な炎にできたり、首の数が増えたり有利な状態になるともったいなくて、何となくドラゴンを守りに入りがちになっちゃうけど、これはダメ。男ならやっぱり攻めなくちゃいけない。1度のゲームで、3頭のドラゴンが各3度のダメージまで受けられるから、トータルで9回やられても大丈夫なんだ。強気で行かなくちゃ。さぁて、また襲ってきましたよ。炎は対地用と対空用があるから、2つのボタンをタイミングよく使おう。敵キャラはすごくスピーディーに動くから、動きをよく見て、この辺に動くなっていう予測をして攻撃しないと効率よくいかないんだ。それから敵の撃ってくる火の玉はすごくゆっくりしたスピードで、一見よけられそうではある。ところが、この火の玉は誘導式になっていて、グズグズしてるとすぐに取り囲まれちゃうよ。こいつは結構、やっかいだから、発射元をなるべく早めに僕はたたくようにしているんだ。火の玉と火の玉の間をすりぬけるコツを覚えるといいんだろうけど、まあ、これは経験を重ねるしかないね。だけどこのゲームはとっつきやすくて、飽きさせないゲームだから、みんな自然にどんどんやるだろうね。やっぱり、むしゃくしゃした時はお気に入りゲームをやるのが最高だな。心地良い疲労感もいいね。今日は、このまま寝よう。体を鍛えるのは、じゃ、とりあえず明日からということにして…タハハハ。

●お詫びと訂正　7月号P20NGショットで三種の神器がないと入れないのは京ではなく鎌倉の誤りです。さらに、これは一人用プレイの時のみとのこと。かさねがさね申し分けありません。

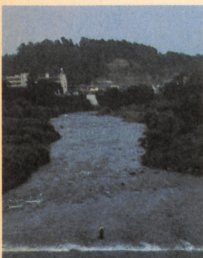
S子 仙台へ行く

LOCATION NETWORK

プレイシティキャロット 仙台店

営業時間AM10:00 PM11:00
☎022-223-8382
宮城県仙台市中央1-2-3

仙台へ来たら寄ってごらん！ ゆかいな仲間が待ってるよ。

東北一の大都市仙台は、東京に負けないくらいハイセンス、かつ緑に囲まれた街だ。駅前商店街には大手メーカーのゲームセンターが建ち並び、ゲーム人口も多い。ナムコといえば、PC仙台。スペースの広さもキャロット1！ ゲームマニアの店員がキミを待ってるよ。

▲広瀬川
オーイ、おじさぁーん、アユは釣れるかい？ 青葉城を分けて市街地を曲流している。

ようこそ仙台へ

▲仙台案内人
佐々木くんと高橋くん 今度、また会おうね。

▲伊達政宗公の像
政宗さん、うちのナムコットがいろいろお世話になって、一度ごあいさつにと思ってたの。

▲仙台名物 萩の月
カステラにカスタードクリームの組み合わせって、なかなかいいね。

マイルドな店長とライトな店員たち

ウホホホ ワシが店長ダ ミンナアツマレ

ここへ来たことにより、何か心に残って楽しかった、と思っていただけるお店にしたいですね。店員には、言葉より体からにじみ出るあいさつを大切にし、お客さんが声をかけやすい雰囲気をつくるよういってます。

店員の山形や渡辺なんか、ゲームもうまいですし、どんどん話かけてほしいですね。ファイナルラップが8シートあった頃は、お客さんも店長もいっしょになってワイワイできたから、よかったですよ。隣りに座るのが高校生であろうが、サラリーマンであろうが関係なかったですからね。知らないうちに、いろいろなルールもできたりして、こんなコミュニケーションのとれるゲームを、もっと開発してほしいですね。

それから、ここはスペースも広いですし、何かゲーム以外の遊びもできないかと考えておりますね。

若生店長

ボクたちを見かけたら、声をかけてちょうだい。

▲PC仙台店の店員さんと常連さん
オ～イ、みんな、NGに載るぞ、早く集まれよ。ほら、よってよって…。

バイトの鈴木くん

最近の子供は、お金持っているんですよねぇ。俺が「今月、500円で過ごすのかよー。」なんて思いながらお店にくると、小学生が「すいませーん1000円両替してください。」なぁんてくるの。「なんだコイツ、自分で稼げよなー。」なんて思っちゃうもん。俺なんて、一時間働いてやっと500円もらえるのにさ。中には、渡辺くんみたいに、ここで稼いだお金をほとんど、ここで使うというわけのわかんない人もいますけど(笑)。

お金を使ってくれるのはうれしいけど、あまり無駄使いしないでほしいですね。そういえば、ファイナルラップに10万円使ったっていうすごいのもいたな。常連の子ですけどね。

常連の子のゲームにかける情熱はすごいですよ。渡辺なんかも、やさしい顔してるけど、ゲーム中は怖くて近づけないですからね(笑)。

▲バイトの菅松くん

▼ナムコグッズ販売コーナー

物販用ナムコグッズが多いというのも、PC仙台店の特徴。取材日は、ちょうどNGの配布日でもあった。季刊の頃は、100人くらいの行列ができたとか。う～ん、悩むS子。

▼電話ボックス

中で愛想よく手をふっているのが、アルバイトの渡辺くんだ。お店が広いため電話が鳴っても聞こえないので、鳴るとフラッシュが光るしくみになっている。さすがだねぇー。

▲ファイナルラップ

8シートそろっていた時も、たくさんの人が順番を待っていた。4シートになっても人気は落ちないが、8シートは楽しかったね。

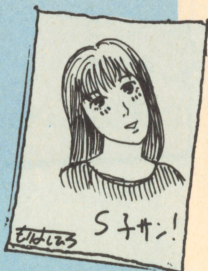
▲店員のお客さんいじめ?

新入社員の有賀さん、ゲームがよくわからない。「お客さーん、ここはどうするの」教えないとぶっちゃうゾォー!!

ゲーム機名	月・日	お名前	点数	備考
	7/8	SPREAM P・V	376.980	最終面
迷宮島				
	7/4	SPREAM-I.Z	505.600	1COIN 全面クリア
	6/15	SPREAM K.W	882.450	全面クリア
	7/6	SPREAM-BEE	1.683.680	全面クリア
	7/6	SPREAM	4.561.500	8-4
		SPREAM-P.V SPREAM I.Z	10.000.000	
	6/27	SPREAM-BEE	2.264.020	全面クリア
	7/5	SPREAM I.Z	801.410	1COIN 全面クリア
DRAGON NINJA	5/19	SPREAM-I.Z	419400	1コイン 全面クリア

▲ハイスコアボード

ここのハイスコアも巣鴨店と同じように、ゲーマー達の注目度が高い。スプリューというサークルの連中は、すごいね。店員の渡辺くんの名前も出ている。K・Wがそうよ。

PC仙台で出会ったさわやかNGファン

・PC仙台店について、

「俺がまだ中学二年生の頃、ゲームセンターの中で一番きちっとしていたのが、ここなんですよ。スペースが広くってね。ここへくると、ああ、キャロットだなあって思った。

今は、他のゲームセンターもナムコにならってきれいになったけどね。でも、キャロットはやっぱりいいですよ。」

森くんが描いてくれたS子のイラスト。

取材を終えて帰ろうとした時、一人の少年がNGをもらいにきた。季刊のころからのNGファンだという。

絵を描くことが好きで、今はコンピューターで変わる看板を作っているらしい。東京に戻る間際に、S子のイラストを描いて持ってきてくれたけど、あの時の元気よさは、なかなかイカしたわね。よし、がんばろうと素直に思った単純なS子でした!

▶エレメカ機 Mr.プロレス

あらぁ～、なつかしのMr.プロレスじゃないの。S子が入社したころ、出たんだよね。新入社員研修の時、よくPC新宿店でやったなぁ。今は、どこへ行っても見られないと思ってたのに、こんな所で会えるなんてぇー。

NG ファンアンケート

つぎの質問にお答え下さい。

①今月のNGでおもしろいものを１つ選び、その理由を書いてください。
②今月号のNGでつまらないものを１つ選び、その理由を書いてください。
③あなたがいつも通っているゲームセンターのことを、教えて。(S子)
アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で次の商品をプレゼントします（メ切9／5）宛先　NG編集室ファンアンケート係
①源平討魔伝ポスター(10名)②ベラボーマンカセットレーベル(10名)③パックマニア下敷(30枚)④ギャラガ'88下敷(30枚)

ファンアンケート結果報告

みたなあ

NG5・6合併号より
カップアイスのふたにくっついたアイスをなめて、とったことがあるかしら？

Yes 98%

No 2%

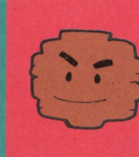
〝子供時代は今も昔も〝もったいない〟のさ

物が豊かになり、無くしたらまたすぐ買えばよいという軽い時代だから、今の子供は〝もったいない〟という感覚を知らないといわれる。
でも、別に知らないわけじゃないんだよね。だって、５・６合併号のアンケート結果を見ると、88人中86人が〝もったいないから食べる〟という答えだったもん。子供の頃のほうが、おこづかいにも制限があるし、それなりに、買ったものを大事にして味わっていた気もするしね。
でも、ふたにくっついたアイスと紙のふたがミックスした絶妙な味を楽しんでいる人がこんなにいたなんて、クックック。うれしくなるね。

一度で二度おいしいこれが通のやり方だ

〈岐阜県　エッグマン君ちの場合〉
ちょーどとろけ半分のやつなんかがペットリとふたにくっついているが、そいつをペロッとなめてから、その後本体を食いはじめる。これこそカップアイスを食べる時の作法だ。オマケに、なめてきれいにした後は、そのふたでメンコをすることができるのだ。いっぺんで2度おいしいってやつですね。
そもそも、うちは、ふたについたアイスをなめずにゴミ箱へすてちゃうと、アリンコ達がたかってきて、うちのカカ様におこられてしまうので、わが家の者はみーんなきれいになめちゃうのです。
〈相模原市　石川良平くんの場合〉
・カップアイスのふたの開け方の極意を教えよう。
それは、ただひとつ。フタを開ける時は、食べたい気持ちをガマンして、ゆっくり開けることです。急いで開けるとふたにたくさん、アイスがついてしまいます。

ホラ、こんなものも、食べたことあるね？

・ショートケーキのセロファン
・蒸しパンの下にしいてある紙
・ポテトチップスの袋の塩
・ハンバーガーのつつみ紙
・溶けかけたチョコレートの銀紙
・肉まんの下に敷いてある紙
・マドレーヌの銀紙
・カマボコの板
・駅弁のふたのごはんつぶ
・盛りそばのつゆ
身に覚えのあるものばかりでしょ。もうちょっと食べたいという気持ちと、そのものを100パーセント味わっちゃおうというこの感覚。こんなところに遊びの原点があるんじゃないかしらね？　でも、人前でやるのはやめてよね。こっそりやるところがいいんだからさ。

月刊NG８月号
●
昭和63年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行　株式会社ナムコ
NG編集室
〒146　東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03－756－2311(代)

FROM STAFF

9月号は、盆休み前に上げるから、覚悟しておけ。バベ、ゴロゴロしてるなよ。S子、アイスばっか食ってんじゃねぇー。(オヤジ)

いよいよ夏休み。でもみんなの生活は塾で忙しいんじゃないの？ダメダメ遊ばなきゃ。夏は遊ぶためにあるんだからね。(ウニ)

プロ野球も、もう中盤にはいってきたババベ。ひいきのチームは今年も下位にいるババベ。たしろ！　しっかりせいや！　(ババてつ)

素顔が載って、イラストが似ていないってみんなが言うので描き直してもらった。でもちょっとコレ、ひどいんじゃない？（S子）

はじめまして。私、カメラマンのミズノと申します。実は仏の使いの聖人なのです。いえ、たいした事はありませんよ。（ミズノ）

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

修理の仕事をしてて名人と言われるようになったんですよ

とうとう河野名人がこのコラムに登場します。多くの神話を築いている名人の、あの頃、この頃、をたっぷりと聞いてみました。最近は何か一段と忙しそうでして、これは何かあると思うのですがどうでしょうか？

河野名人

MEIZIN KOHNO

ゲームが完全に生活の一部でしたね

あっ！ おひさしぶり！ そんな感じすらうける河野名人の登場です。まず始めに、なぜこんなにゲームがうまくって、名人と言われるまでになったかを教えてください。

「では、僕のナムコへの道を話さなければならないな。僕はもともとは、ピンボールが好きで、それがきっかけとなって16歳の時から鹿児島の山形屋というデパートのゲームセンターでアルバイトをしてたんですよ。このデパートは僕の母が働いてて、その関係で入りました。まさかここがナムコの前身の中村製作所が経営していたとは…。運命でしたね。この頃はF1とかシューターウェイなんかがあって、この辺りだったらいつもパーフェクトだったな。そんな〝腕〟を買われて、アルバイトから社員になってしまいました。最初の勤務地は広島でした。ここに2年いて、次が横浜のサービスセンターだったんですよ。」

あそこでは、確かゲームの修理関係をやってたんですよね。

「それなんですよ、修理するために一日中、ゲーム機をいじってるからそれぞれ自然とうまくなっちゃったんです。まぁここが河野名人、誕生の地でしょうね。ゲームをするというより、完全に生活の一部だったんです。やっぱり、このくらいまでいかないと名人にはなれないんじゃないですか。なんちゃってね。その後はPSプロジェクトっていうナムコットの前身の部署に入って今に至ってます。」

河野名人の歴史ですねぇ。では歴史をもっと、遡ってみたいと思うのですが。子供の頃ってどんな感じでしたか？

「普通の子供でしたよ。仮面ライダーごっこをやったり、宇宙エースにあこがれたりね。そうそう、ああいうヒーロー物のソノシートだったら100枚は持ってたな」

なかなかの趣味ですね。今でもかなりこだわった趣味は持ってるんですか。

「趣味…、昔はお金を貯める事でしたね。20歳までに300万円を貯めようと思ってたけど…いゃあ、パソコンとか、車を買って使っちゃった。」

それで今は？

「実は仲々、スポーツマンでね、ナムコの野球部（ベンチを守っているらしい）に入ってたり、テニススクールにも通ってるんですよ。それとカメラも結構、いじくりますよ。」

さすが、多趣味。パソコンの方はどうですか。

「まかせてください。MZ−80Kに始まり、今はPC−8801FHを持っています。近いうちにパソコン通信を始めたいんですよ。それでパソコンサークルなんて作っちゃってね、楽しいんじゃないかな。」

これからのMSXおもしろいですよ！

話は変わりまして最近の、仕事の方はどうですか。何か新しいことをやっていらっしゃるとか。

「別に新しいってことじゃないんですけど、今MSXに力を入れてるんですよ、自分で言うのも何ですけどこれからのMSXはおもしろいですよ。特にFM音源、SRAMに対応できるようにします。さらに毎年平均6本以上は出していきますから、バッチリ期待してくださいね。ただし今年はもう時間が残り少ないので3本ぐらいで勘弁してね」

すごい意気込みですね。ここまで話してくれたんでしたら、具体的な製品名も教えてくれませんか？

「内諸ですよ、まず第一弾が『イシターの復活』でこれは9月頃かな。業務用の完璧移植ですからね、すごいですよぉ。続いて、あの『ゼビウス』。この場合は完璧移植＋アルファの予定ですよ。もう一段と面白くなっちゃってますから。その他にテニス物やドライブ物（F1？）も企画してますよ。わぁ、こんなに話しちゃってよかったのかな？」

大丈夫ですよ。責任は持ちませんけど。それと、最近のMSXソフトには河野名人の名前が入ってるって本当ですか？

「そうなんです。いろいろなMSXソフトに参加してますから、ぜひ調べて下さい。あ、それからナムコットニュースのスタッフのイラストも僕、描いてるんですよ。多方面に進出する河野をよろしく。」

相変わらず元気一杯の河野名人でした。これからはMSXに注目しちゃおう。なんてったってあの河野名人が乗り出してるんだもんな。ああ、またお小使いが大変だ！

河野さんから、MSXソフトのプレゼント！

THE RETURN OF ISHTAR

●MSXソフトを1名様に！
宛先は〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコNG編集室まで

河野名人　プロフィール■昭和34年9月24日、天秤座、A型、鹿児島県生まれ。昭和53年4月1日入社。アルバイトから社員になり広島事務所勤務。横浜サービスセンター、PSプロジェクトを経て、ナムコットに。ナムコットニュースやNG誌上において河野名人の名で人気を得ている。シューティングゲームの腕は群を抜いている。最近はMSX部門に力を入れている。最新作は「イシターの復活」の予定。

月刊NG
No.22
昭和六十三年八月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第八号通巻二三号 編集人 蝦名規功 発行人 中村雅哉 郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2―8―5 株式会社ナムコ 電話(756)二三一一 一五〇円

ファミリー コンピュータTM用カセット

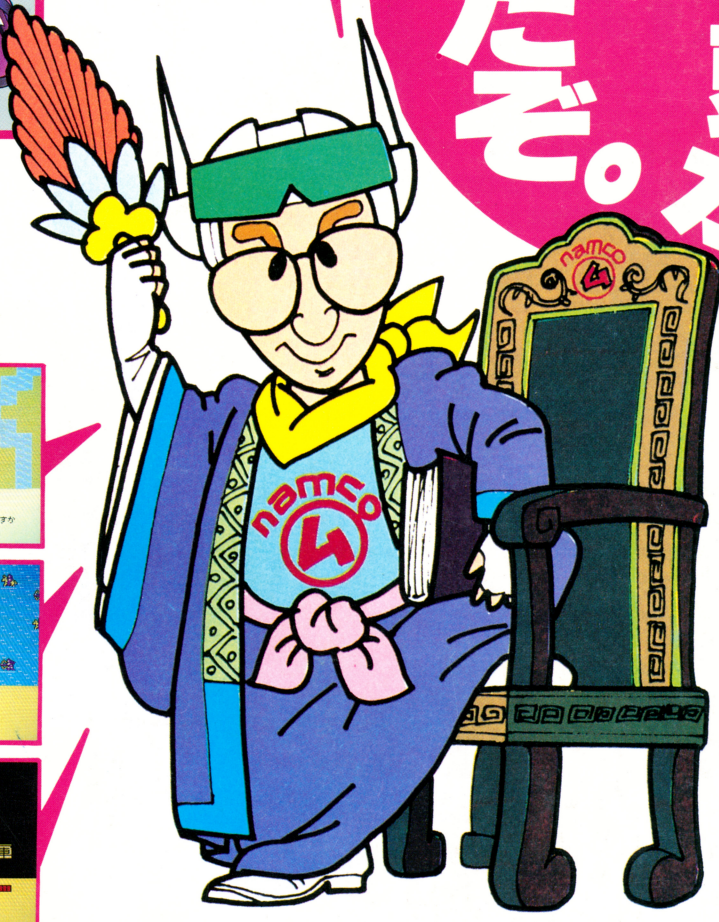
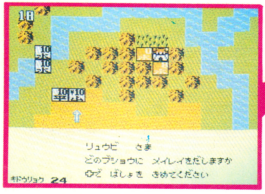
namcot

すんだ頭が待ってたぞ。

武力だけでは生き残れないのがこのゲームのポイントです，ハイ。たとえば，戦いばかりに気を取られ，自分の国の統治を忘れていると部下たちが反乱を起したり…。キミの武将としての腕がいろいろ要求される〝三国志〟だけの工夫がいっぱいありますぞ。

有能な敵の武将を味方にしたり，いろんなかけひきも戦いのひとつです。やがて大将どうしの一騎打ちが勝敗を決めるなど，思いもよらない展開が待っていますぞ。

いま、ボクたち頭脳派の野望は広大な中国へ飛ぶ

私1号も，こんなスケールのシミュレーション・ウオーゲームははじめてです，ハイ。舞台は，野望うずまく漢王朝末期の中国。そこに，知性を備えた英雄のキミが登場し，個性あふれる武将200余名を自由にあやつって全土を統一するというわけ。これまでのシミュレーションゲームにない大迫力ですぞ。

※このゲームは，シャープのC-1テレビでは，プレイできません。

頭の奥で興奮する、シミュレーションゲームの決定版
バッテリーバックアップによるコンティニュープレイもOK。

中原の覇者

〒146 東京都大田区多摩川2－8－5

がんばれ!ニッポン! JGS1021

※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です

株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

隊員1号のおすすめ

新発売 7月29日 ¥6,900

ナムコ隊情報

人は，私を秀才のナムコ隊1号と呼びます。

私は年齢21歳のA型。出身はロンドンで，マサチューセッツ工科大学を卒業しました。アインシュタイン先生を尊敬し，趣味といえば読書。得意とするゲームは，もちろんロールプレイングゲームです，ハイ。夢はノーベル賞をもらうこと。ガンバリマスぞ。

真ン中が1号です。

namco隊
愛と正義と娯楽のために
PRODUCED BY namcot